昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻14号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

ニューゲーム ◆ラビオ・レプス
◆クエスター◆虎への道

AMショー先取り!! 出展作品バッチシ

レインボーアイランド
フルスロットル
魔獣の王国
オペレーションウルフ
ハックマニア
タッチダウンフィーバー
ストリートファイター

いつも人気ページ
ゲーメストアイランド
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
君こそゲーメスト

7·8面クリア 2周目突入!
R-TYPE

跳べ・撃て・走れ!
ブラックドラゴン

各面攻略
ブラックアタック

空中戦で勝負だ!
タッチダウンフィーバー

反射神経がモノをいう
ブランプポップ

ぜんじ秘伝の攻略
ストリートファイター

11月号
定価480円

先取り エイ・エム AM ショー!

あの名作バブルボブルの続編がついに登場。

その名は

©タイトー

レインボーアイランド

前作を上回るスケール

バブルボブルの作者で知られるMTJ氏がいよいよ続編をひっさげて再登場だ。

キャラクターの多さで知られた前作だが、なんと今回はさらにその10倍の量のデーターを使用しているという。いかに膨大なゲームかがわかると思う。今、その全貌が我々の前に明らかにされようとしている。

乞う御期待！　以下次号！　なんて事はない。さあ、紹介といこう。



タイトル画面。

ストーリー

みごと人間の姿にもどったバビー（バブルン）とボビー（ボブルン）は、助けた両親より虹の魔法を授かりました。

そんなある日、宝探しに「レインボーアイランド」へ出かけた2人は、そこで意外な事実に出くわします。

「意外な事実」とは？

乞う御期待！　以下次号！（しつこいか）

登れ登れエ！

ゲームの目的は自機（バビー）を操作して上（ゴール）まで登ること。上まで登りきれば1ラウンドクリア。

4つのラウンドで1つの島（ワールド）を構成していて、7つの島を全部クリアすれば、一応クリアです。

操作系は左右の2方向レバーに、虹を出すボタンとジャンプボタンの2つです。バブルボブルの操作系とほぼ同じと思って構わないと思います。

基本テクニック

デモ画面の写真を見て下さい。

まず、虹を直接当てて殺す「レインボーアタック」。これは、最も初級のテクニックです。敵の弾は「レインボーアタック」で防げます。

さらに、頭突きやボディアタックで虹を崩せば、真下の敵を殺せます。また、虹はくっついていれば、連鎖崩しが可能です。

以上が敵を殺す2大パターンです。よーく頭にたたき込んで下さい。

次は虹を使った移動テクニック。

虹に向けてレバーを入れると、床づたいに虹を登ることができます。虹の中央まで登ってレバーをニュートラルに







デモ画面の写真。説明をよく読んでネ。



ワールド1は昆虫の世界です。



一定時間でハリーがかかり、この後、水がせまってきます。



おおーっと。間いの床下浸水かァー！

ワールド１のボスはクモだ。あっち行け！





まとめて殺したところ。４千点。



最後まで登れば、フルーツボーナスが…。ちなみに私はピーマンはきらいです。



ワールド２のボス。虹くずしを使え！



ワールド２。ボスのヘリコプターの顔がカワイイ。



ボスを倒すとボーナスだ。ダイヤは10万だゾ！

すると虹の上で止まれます。

この技は、上の方に敵がうろついていて、むやみにジャンプするとやられてしまうような時などに使うと良いようです。

又、ジャンプボタンを押しっぱなしにすると、虹の上でもジャンプできます。これはバブルボブルの「バブルジャンプ」と同じテクニックです。

以上が虹を使った基本的な移動テクニックです。これらを応用すれば、かなり複雑な動きができるはずです。

パワーアップアイテム

♡赤いつぼ――虹の山が増えます（３つまで）。





♡くつ――移動スピードがアップします。

♡黄色いつぼ　虹が速射になります。



取材段階では、自機のパワーアップアイテムは以上の３つしかありませんが、まだまだ増えるそうです。

虹を使いこなせ！

フルーツやアイテムは自機で直接触れなくても、出した虹が触れれば、ちゃんと回収したことになります。離れたフルーツやアイテムを回収するのに有効です。

又、虹をくずして虹のかけらでもアイテム等を回収できます。

さらに、地中に隠されたフルーツやアイテムを地面に虹をかけることでサーチし、地表に出現させることができます。（空中に隠れてることもある？）

敵をまとめて殺すと、バブルボブルのまとめ割りと同様の点数が入りますが（２匹で２千、３匹で４千、……７匹で６万４千）、さらに８匹以上まとめてやっつけるとなんと10万点入ります。（しかし本当にできるのだろうか……）



赤い星を取ったところ。これは強い。



黄色い星を取ったところ。



ダイヤを集めて１UP。左下の４つ葉のクローバーは。

お楽しみはこれからだ！

バブルボブル２ともいうべきレインボーアイランドは、知られざる多くの謎と未知の部分をはらみ、君の挑戦を待っている。

今回は基本的なことを中心に紹介したので、もう一度よく読み返して、頭に入れておいて下さい。

次回からも、さらに密着してビシバシ紹介していくぞ。乞う御期待！

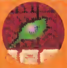
（GOD鈴木）



やられたところ。こうならないように。



妖精が守ってくれてる之図。



くじゃくの羽。取れば妖精がつきます。

This page intentionally left blank.



昭和62年12月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻15号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
月刊
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
GAMEST
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ニューゲーム大攻勢
AMショー大特集
はやいツ~ くわしいツ~ すっごお~い
◆レインボーアイランド
◆ラビオ・レプス◆SRD
◆バトルフィールド
◆キックルキューブル
◆バックマニア◆A-JAX
◆ヘビーウェイトチャンプ
◆スーパーリーグ
◆ジェミニウイング
コナミ映画の世界だ
魔獣の王国
買物上手が得をする
ワンダープラネット
難関7面突破
ブラックドラゴン
香港映画的活劇
虎への道
ブッチギリだぜ!
フルスロットル
超マニア向け講座
グラディウス
ボクの2人P攻略法
ライフフォース
ゲーメストアイランド
メタルフリークス
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
12月号
定価480円

RAINBOW ISLANDS
— THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2 —

さぐればさぐるほど
ますます謎は
深まるのだ

レインボーアイランド

探険はまだ始まったばかり！



GOD鈴木

バブルボブル2こと「レインボーアイランド」の楽しさに、君はもうふれたかな？ 君たちのゲーセンに、そろそろ姿を現わした頃だ。このゲーム、やり込むほどにおもしろさが発見できる奥の深いゲームだからして、うーん、続けていくか!?

アイテムはかなりの数だ

前回で、まだ説明不足だった部分の補足をまずしていこう。

基本的なパワーアップは、

- ●くつ――移動スピードアップ。
- ●赤いつぼ――虹の山が増える。(3つまで)
- ●黄色いつぼ――虹が速射になる。

以上の3つで、これらの効果は死なない限り面クリアに関係なく持続します。

さらに、バブルボブル同様、その面だけプレイヤーを助けるアイテムもあります。

例えば、歩いているだけで点数が入る青い指輪（バブルボブルでおなじみ）などがそれで、現取材段階ではまだどんな物が出てくるのか、よくわかっていませんが、バブルボブル同様、かなりの数のアイテムが用意されているようです。

ただし、死なない限り、1つの面で出てくるアイテムは1つだけですので、逃がさないように。

アイテムの出る条件は決まってるみたいなので、ゲーム中よく観察していれば、おもしろい事がわかるかも。

まず丸暗記！㊙フードの法則

フードは大きく分類すると次の4つに分けられます。

①フロアフード：初めから配置されているフード。
②エネミーフード：虹の先端の星で敵を殺して出るフード。
③シークレットフード：地中、空中に隠されているフード。
④特殊フード：アイテムにより出現するフードや特定のラウンドのみに出るもの。

さてさて、まず注目してほしいのは②と③だ。実際にプレイしてて気が付いた人は多いと思うけど、②と③のフードは出せば出すほど点が高くなっていくでしょう。

これらのフードは1個出す度にカウントされ、それに対応するフードが出現するようになっています。そのカウント数が高ければ、基本的に対応するフードの点も高くなっています。

ただし、そのカウントは80を越えるか、死ぬと、再び1からカウントし直します。

つまり、敵をできるだけ殺し、シークレットフードもできるだけたくさん出していくのが得点アップの一つの道って訳。ちなみに、このゲームは制限時間内にクリアすれば、時間が多少かかっても関係ないそうです。

「でも、ちょっと待てよ。殺した敵はフードにならないで、くつやつぼになるやつもあったよ」と思った人は、その通り。

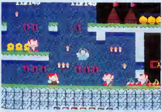
観察力のかなり優れている人はすでに気が付いていたと思うけど、敵を3匹殺す度にフードではなく、アイテム（くつやつぼ等）になります。

つまり、死んで装備がなくなっても、すぐ装備が揃い易く出来てるんですよね。感心、感心。

何なに？ダイヤの謎とは!?

虹崩しやアイテムで敵を殺すとダイヤになりますよね。（もちろん、3回に1回はアイテムになってしまう訳だけど…）

ダイヤを7色全部集めればもちろん1UP（ただし、1ワールドに1回しかできない）なんだけど、ダイヤを集める必要性は、実は他にもあるみたいなんだ。そして、それがこのゲームの謎を解く大きなカギになっているという…。



ちなみに花、クローバーは特に意味はないそうです。



死んだ瞬間の敵をよく見ると…。



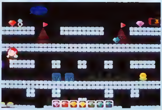
ワールド3はモンスターアイランド。



うれしいうれしい1 UP。さかさまの世界ですね。



こ、この地形は…?



おお――っと、あの指輪は?



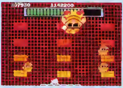
メルヘンしてるなァ。虹を駆ける少年、てか。



ワールド4はトーイアイランド。



ワールド3のボス。



ワールド4のボス。ところで何者なんですか、これは。



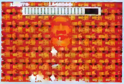
ゲー、何者かが降ってくる。



御先祖様ではありません。



こいつは一体何者?



冗談ではありません。ワールド5のボスは本当にモアイです。



だからァ、俺はピーマンが嫌いなんだァ。



この面はSEのみです。アルカノイドしてるぜ。



ウソのような本当の面。ワールド5はドーズアイランドだ。

昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第1号通巻16号昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST

人気No.1

パワー&パワー
アフターバーナーII大特集
君はこんな熱気に耐えられるか!

●立体マップ付き全ステージ攻略
●初顔見世! AB開発者インタビュー
●爆笑! AB裏ストーリー
●AB楽譜大紹介

ニューゲームだ!!
◆Mr. HELIの大冒険◆A-JAX
◆虎への道◆ファイナルラップ



燃えろ! 攻略

ノーマル全面攻略 ラビオ・レプス/1コインクリアに挑戦 バトルフィールド
ますます熱くなってきた レインボーアイランド/超進化 SRD
ガンボールが決め手 ジェミニウィング/超マニア向け講座 グラディウス

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

1988 1

定価480円

レインボーアイランド

ワールド1～7

GOD鈴木

だれですか?　もうお手あげだって?　冗談言っては困ります。まだ始まったばかり。復習・予習のキライな君はお呼びじゃない。頭を使うヒトだけついてこい。GODはそういう人の味方です。
さあ、やってみよう!

ちょっと復習 ボス攻略のキメ手

今月はワールド6・7を中心に紹介していきますが、その前にワールド1からボスの攻略を含め、おさらいをしていきたいと思います。

①ワールド

小ダイヤを、左から順に赤、オレンジ、黄、緑、と揃えていくと、各ワールドの最後のボス面で扉が出てくるのは、もうみんな知ってると思います。

それぞれのダイヤの色を狙って出す方法も、もう気付いている人も多いと思うけど、まだわかっていない人にはヒントを1つ。小ダイヤの落下地点がキーポイントです。

小ダイヤの色の法則を極めていれば、最初の1面目で小ダイヤを順に6個揃える事が出来ます。(かなりつらい)

そういったパターン作りもこのゲームの楽しみの一つです。考えてみて下さい。

最後のボス、大グモではまっている人はいないとは思いますが、参考の為に少し書きます。

クモが落ちてくるまでボーッと待っている人をたまに見ますが、あれはもったいない。速攻で上まで登って虹をぶつけるか、下で虹をできるだけ作っておいて、クモが落ちてきたら虹を崩せば、壊滅的なダメーシが与えられるハズです。

この様に、画面中にあらかじめ虹を作っておいて、ボスが通ったら崩すことは、ボス攻略の基本です。

又、右下はほぼ安全地帯ですが、敵が来る場合もたまにあるので、あまりあてにしないこと。

②ワールド

この面のボスの攻略パターンもたくさんあると思いますが、参考までに一例を。

まず速攻で左上に登って右に向かって、できるだけ虹を作っておきます。ボスが左に寄ってきた所で虹を崩せば、かなりのダメージが与えられます。

又、自分が下にいると、ボス



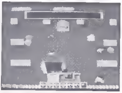
ちなみにGOAL　INの動きは3通りあるそうです。



よほど腕に自信がない限り、こんな事してはダメだヨ。



おーっ、あの扉は　。



よしよし、フートを回収してから　。



シャーン、これがシークレットルームだ。くつとダイヤは10万点ずつだ!!


こんな所、長居は無用だ。

も下に降りて来ますが、ボス本体に当って死ぬ事はないハズです。だから、ボスが落としてくるミサイルをよけるタイミングを極めれば、下だけで左右によけている事も可能です。

ちなみに、ボス面でずっとねばっていると、やはり水が上がってくるそうです。

又、この面のボスは右端、左端にはめったにミサイルを落としませんが、それも例外があるので、あまりあてにしない方がいいようです。

③ワールド

この面のボスは、まず速攻で上に登り、上から虹を崩すのが基本でしょう。フル装備だったら、ボスが上に来るまでに殺せるハズです。

装備がない時は、ボスが上に来たら、まわり込んで逃げながら、少しづつ虹を撃ち込めば倒せるハズです。

とにかく、ドラキュラが出すコウモリは虹で消せるから、あせらずにやること。

④ワールド

この面は足場が点々とブロック状に点在しているので、ちょっとやりにくい面でしょう。

だから、いかに地形と敵の攻撃パターンを覚えるかが勝利への道となります。

それに、ただでさえやりにくい面だから、小ダイヤを順に揃えるのも、かなりつらい面です。いきあたりばったりで揃えようとしたら、絶対無理。パターンを研究すること。

しかし、この面の扉に入ればブック・オフ・ウィングが手に入り、たとえ死んでもゲームオーバーまで羽がはえていて、非常にゲームを有利に進める事ができます。毎ワールドで扉を出して、装備を高めていく事が必要ですが、この面の扉も出したいものです。

ちなみに、この面のボスは装備がないと、ちょっとつらいでしょう。

まず鉄則は上に登らないこと。下で左右に動いてボスをかわし、スキを見てボスに虹を撃ち込むこと。又、ボスが出すザコも、まめにできるだけ殺す事も重要です。

装備がない時も、やる事は同じですが、敵に与えられるダメージが少ない分、時間がかかり、それで結局根負けしてしまう人が多いようです。あきらめないで、じっくりやって下さい。装備がなくても、どの面のボスも、ちゃんと倒せるように作られています。

ポイントとしては、やはり敵が来てから虹を出すのではなく、あらかじめ虹を画面中に作っておく事が重要です。そしてボスが通る時に虹を崩すこと。基本を忘れずに。

⑤ワールド

はっきり言ってキツイ。まず、この面でハマる人が多いと思います。

前のワールドで扉を出して羽を手に入れてれば、相当楽になるんだけど…。

とにかく時間がない上に足場がほとんどない、という最悪面だから、ひたすら急いで上に登こと。

最後のボスは楽勝。これにハマる人はないハズ。

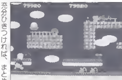
装備があれば、まずモアイの出す板を少しづつよけ、画面の端まで行ったら虹を出して、それを足場にモアイの方へジャンプして虹を撃ち込む、というのが一例。

装備がなくても楽勝。写真のように、少しづつ板をよけながら虹で登り、板が途切れた所で撃ち込んで下さい（フル装備でも同じようにできますよね）。

⑥ワールド

スパナ、ロボットの頭、ネジがいやらしい。特に問題はロボットの頭。いきなりプレイヤーの頭上に来るから、虹崩しでやっつけようとして頭からぶつかってしまった、と


連射があれば右のブロックから撃てるし、左側を虹づたいで行くのも手。


充分ひきつければ、まとめて8千点。初めにまとめ殺しができる面が多いですね。

いう経験は誰もがあるハズ。

しかも単体でなく、ほとんど複数か、他の敵と混合攻撃で来る。

とにかく、どこにこれらの敵がかたまってるか覚えていないと話にならない。

しかし、前のワールドと違って、時間は比較的ある面だから、小ダイヤは揃えたい面。何といっても、このワールドの扉はくじゃくの羽。とにかく、全面クリアを目指すのなら是非とも欲しい装備でしょう。

プレイヤーの腕にもよるとは思いますが、やはりこの先の面は装備が上がってないとつらいものがあります（でも、


左右どちらかにひきつけ、一気に反対側に上がって下さい。ゴールは目の前。

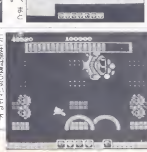

ここも、ひきつければ、まとめ殺しができますよね。

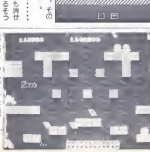

一旦、左端に行くこと。その場でジャンプすると…。

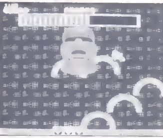
一応全面装備がなくても消せるようには作られているそうですが…）。とにかく、この面の扉もぜひ出して下さい。

最後のボスは、初めはちょっとてこずるでしょう。敵は


右のレッドスターを取れば楽勝ラクショウ。


上には絶対登らないこと。下で左右によけて下さい。


速攻命！ アルカノイド面。ちなみに3枚の板はよくぶつかるから要注意。



単発でも楽勝らくしょう。

基本的には高さを変えて左右に動いているだけだから（ワールド2と同じ）、その動きを見切って、後ろから攻撃するのがコツ。

ちなみに、敵が降りてくる時、プレイヤーがある程度の高さにいれば、敵は一番下まで降りず、下にプレイヤーが通れるだけのスペースがあくハズです。これも使えるパターンだから覚えていて下さい。

7 ワールド

この面の最強の敵はドラゴンでしょう。プレイヤーを感知してから火をはくまでの時間が非常に短かく、もたもたしてると、すぐ殺されてしまいます。見付け次第殺すこと。

でも、ここまでこれた人なら、充分なんとかなる面。最後のボスは、まず下にひき付け、速攻で上に登って虹をくずし、ボスが上に来たら下に降りて再び下でひき付け…を繰り返すのが、オーソドックスなパターンでしょう。

そして、ここまでちゃんとダイヤを取りながら来ていれば……。

ここが問題だ ダイヤと扉とコマンドと

現段階で公表できる範囲内の情報を、ここで一度整理してみたいと思います。あたり前の事でもバカにしないで読んで下さい。

全7ラウンドをまだクリアできていない人でも、時々画面に出てくるヒントでもうわかっていると思いますが、真のエンディングにいく為には各面で大ダイヤを揃えていかなければなりません。

小ダイヤを7色集めると1UPですよね。そして、そのワールドのボスを倒すと、上から降ってくる宝箱から10万点の大ダイヤが出てきますね。これを集めていかなければならない訳ですね。

ちなみに、小ダイヤを集めコンプリートしていても、大ダイヤを回収しないと、条件を満たしていない事になります。もっとも、10万点をみすみす見逃す人はいないと思いますが…。

さてさて、問題は扉。小ダイヤを左から順に揃えるか、レインボーネックレス（一度に小ダイヤが赤から順にコンプリートした事になるアイテム）を取れば、ボス面で扉が出てきます。

ボスと闘うのがイヤなら、扉に触れれば、それでクリアになります。もちろん扉の中には大ダイヤがあるから、それを回収すれば、ちゃんと条件を満たしている事にもなります。

大ダイヤと一緒に、各ワールドごとに、くつやつぼ等のアイテムがあり、それを回収する事により、死んでもゲームオーバーまで、それらのアイテムの効力が続きます。その時、コマンドが表示されているから、デモ時のダイトル画面でそれらのコマンドを入力すれば、ゲームスタート時から、効力が得られます（できないのもある）。

ただし、ゲームスタートの直前のタイトル画面の時でなければ、コマンドを入力しても効果は得られません。コマンドを入力して、デモが1周してしまうと効力が消えてしまうからです。

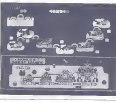
つまり、1回のゲームには一つのコマンドしか入力できません。又、コマンドを入力しても、タイトル画面自体は何も変化はしません。つまり、コマンドがちゃんと入力されているかは、ゲームをスタートさせなければわかりませんので、あしからず。

さて、話を扉に戻します。各ワールドの扉を出して、装備を上げていくのが一つの戦略ですが、扉に入れれば点数も20万点入る訳だから、そういった意味でも重要だという事になります。

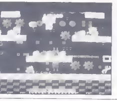
ボスを倒して、ラウンドクリアフードを回収してからでも扉に入れる訳だから、普通のクリアと比べて、20万点も差がつく事になるのですから。

なお、今回は一部のワールドの扉の効力しか書きませんでしたが、他の扉の効力や隠しコマンドは各自で自力で発見する方がおもしろいと思いますので、今回はあえて詳しくは書きません。できるだけ自力で解いて下さい。

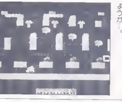
ちなみに、時々画面に出てくるヒントの出現条件は2つです。1つは、バブルボブルのコマンドを入力する。もう1つはゲーム中でロッドを取る、です。



ワールド6はロボット・アイランド。



なんとなくチャップリンの映画を連想するのは私だけでしょうか。



3万2千点のチャンス！

なお、これは余談ですが、残機は9機までしかストックされないそうです。そして10機目からはエクステントではなく10万点が入るそうです。

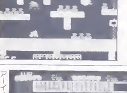
もちろん来月も続けてレポート&攻略していくので、楽しみに待っていて下さい。では健闘を祈る。



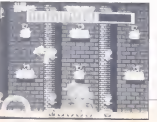
背後へ回り込め！



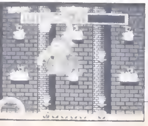
いよいよ最終ワールド（？）だ



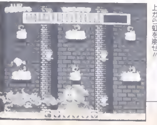
最終面。やたらおいしい面だ。



下でひきつけて。



上から虹を崩せ!!



アーイ！ こうなっちゃ、ダメだヨ。

This page intentionally left blank.

昭和63年2月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第2号通巻17号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊

GAMEST

気合いの増ページだ!!

読者が選ぶ'87年度ベストゲーム ゲーメスト大賞はこれだ!!

●ベストグラフィック●ベストVGM●ベスト音声合成●ベストエンディング
●ベストキャラクタ…各部門別No.1ゲーム同時発表

THE BEST GAME '87



DARIUS

☆☆☆

上昇気配！ ニューゲームだ
◆Mr. HELIの大冒険
◆ゲバラ◆A-JAX
◆サンダーブレード
◆シティボンバー

本気だぜ！必勝攻略

打倒！エキスパート ラビオ・レプス
修業をつめ!! 虎への道
決戦攻略 バトルフィールド
超過激!? ぶたさん
マップ付 パックマニア
魔球をマスターしろ!! 熱血高校ドッヂボール部
GOAT DEAMで楽勝さ！ SRD
忍者アクションゲーム 忍
超マニア向け講座 グラディウス

いま人気・実力とも絶好調ゲーム
レインボーアイランド 全面一挙攻略だ!!

ゲーメストアイランド／君こそゲーメスト
めざせハイスコア／ヒットゲームベスト10
ゲーパロコミック登場

1988 2

定価480円

狙え！　全面クリア

独占大公開㊙アイテム表

レインボーアイランド

全ワールドいっきょ攻略



GOD鈴木

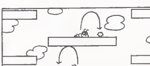
小ダイヤの法則

はっきり言ってしまうと、各ワールドの扉に入って装備を上げていけば、全面クリアも決して難しいゲームではありませんが、それができないと悪循環で全面クリアがどんどん難しくなるゲームです。

又、小ダイヤの色を狙って出せるようになれば、このゲームはさらにおもしろくなってきます。

という訳で、今回は具体的な小ダイヤの揃え方を中心に話を進めていきます。

まず根本的な事から説明していきます。死んだ敵は顔が向いている方向に放物線を描いて飛んでいきます。そしてその落下地点で、そのダイヤの色は決定されます(図—A)。



図—A

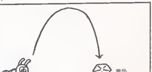
敵が死ぬ位置と、その落下地点のX軸上の距離は画面の横幅の約1/7。

つまり、例えば緑色の位置で死んだ敵は、その向きによって、黄色もしくは水色のダイヤになる訳です。

又、画面を左右に動く敵が向かって左端まで来た時に殺すと、はね返ってオレンジ色になり(図—B)、丁度Uターンした時に殺すと黄色のダイヤになります(図—C)。



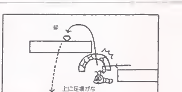
図—B



図—C

以上が基本ですが、しかしこれは敵が死んだ位置と落下地点が同一線上の場合であって、2点の高さが違うとズレてくる事もよく覚えていて下さい(図—D)。

これらを応用した具体的な小ダイヤの揃え方を説明していきますが、ここに書くパターンはあくまでも一例であること。問題は、どの敵がダイ



図—D

ヤを狙い易いか、そしてどの位置で殺せば何色になるか、自分なりにパターンを作る事が重要である事を理解しておいて下さい。

① ワールド

1—1/ゲームスタート後すぐ敵を殺さず、敵が怒って一番下に降りてくるまで待ちます(写真E)。こうなれば


写真—E。3匹目はもちろんくつ。

赤、オレンジのダイヤを狙うのはたやすい事です。敵が怒るまで待つ間、時間がもったいないと思う人はシークレットフードでも出して下さい。

写真—Fの敵も写真の位置

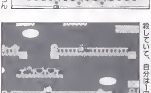

写真—F。この位置で殺せば黄色。

で殺せば黄色になります。

そして、3個の星の上の段で、残りの4匹の敵が怒って降りてくるまで待ちます。

つぼになる1匹以外をムダなくダイヤにする事ができれば、この面で青まで揃える事ができます。(なかなかできないけど)。

1—2/前の面で敵を全部殺していて、自分は1回も死


写真—G。1匹目は大抵アイテムになる。

んでいなければ、この面の1匹目は黄色のつぼのハズです。上から降りてくる2匹目の敵が狙い目です(写真—G)。

ダイヤの揃え方はこんなものなので、点数稼ぎについて少し説明します。

例えばレッドスターを取ると、画面中の敵をほぼ全部殺す事ができます。もしこの時、同時に虹崩しで(例え1匹でも)敵を殺していれば、レッドスターで殺した敵も全部まとめ殺しの点数に入ります。

この面の写真—Hの位置も、


写真—H。連射がないと1万6千は。

この事を利用して1万6千点が取れます(3万2千?)。

この事を応用すれば、普通の虹崩しでは得られない、まとめ殺しが可能なので覚えていて下さい。

1—3/例えば左右に1匹ずついる敵を、それぞれ別々に殺してもまとめ殺しにはなりませんが、素速くやれば、ちゃんと2千点入ります。

この面の初めもそれができます(写真—I)。

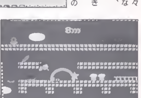
画面中央から向かって左の


写真—I。ちなみに、この面は緑の位置の足場がほとんどありません。

ハチの巣のあたりを虹崩しで殺すと8千点(ハチの巣からハチが出てから殺す事)ですが、虹崩しの直後にレバーを右に入れて、タマゴから出てきたひよ子を殺せば1万6千点になります。

この性質を応用すれば普通の虹崩しでは得られない10万点が得られますが、これについては後で詳しく書きます。

1—4/写真—Jの下の2匹の黄色のてんとう虫は殺しても戻ってくると復活してき


写真—J。まずフロアフードを回収して。

ます。

しかし、このゲームは一度殺した敵は再生する事はありません。キャラクターオーバー等で初め出なかった敵が出てくるだけなのです。

こういった敵を覚えておくと、小ダイヤ回収にも役立つし、点稼ぎにもなります(これもワールド5で説明します)。

又、写真—Jのあたりにあるシークレットフードがスムーズに出てこない、と思った事はありませんか?

理由は簡単。1画面中に存在できるフロアフード・シークレットフードは数に限界がある為です。

シークレットフードが出にくい、と思ったら画面を見渡して下さい。フロアフードがたくさん残っているハズです。フロアフードを回収しておけば、シークレットフードもスムーズに出ます。

② ワールド

2—1/この面がスタートしたらすぐに写真—Kの様に


写真—K。だいたい赤・オレンジが取れます。

虹を作り、写真よりさらに半キャラ分位敵が左に来たら殺せば、赤の位置に2個、オレンジの位置に1個、ダイヤ等が来ます。

赤の位置は死んだ敵が2匹落ちてくるから、必ず赤ダイヤが手に入りますが、オレンジの位置はアイテムになって

さすがですねえ。攻略のことで、いま編集部に一番多くかかってくる電話が、このレインボーアイランド。オペレーター調査でも人気急上昇中のゲームがこれ。やるしかない!

レインボーアイランド

しまう場合もあります。

だから、後は臨機応変となりますが、例えば写真−Lの



写真−L。この状態で殺せばオレンジです。

向かって左の戦車は赤・黄・オレンジに調節できますが、アイテムになっては元も子もありません。まずい、と思ったら、まず向かって右の敵を殺して調節して下さい。

慎重に狙っていけば、この面だけで全ダイヤを揃える事も可能です。しかし、イエロースター、レッドスターが多い面なので、これらを使ったラフなプレーをしてしまうと（簡単にはなりますが）小ダイヤを揃えるのは難しくなります。

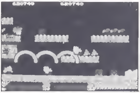
2−2／この面も左右に動く敵が多いので、小ダイヤは狙い易いハズです。ただし、この面は必ず時間がたりなくなるので気を付ける事。

2−3／手慣れてくると、ほとんどの敵の小ダイヤになる色が決まってきてしまう面（左右に動く敵の行動範囲が狭い為）。その反面、時間はある面です。

2−4／この面はシークレットフードを全部出しながらやると、時間がギリギリ。この面にくる前に、小ダイヤは全部揃えていたいものです。

③ ワールド

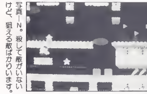
3−1／この面がスタートしたら、すぐ写真−Mの様に



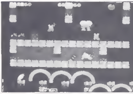
写真−M。ここでまず赤、オレンジが欲しい。

虹を作り、敵が寄ってきたら殺します。

それからもう一度ジャンプして虹を作ると、コウモリが寄ってきます。コウモリが虹に触れたらヘッドバットで虹



写真−N。殺して敵がいないけど、狙える敵ばかりいます。



写真−O。狙える、狙える。

を崩し、殺します。これで、最低でも赤ダイヤは取れているハズです。後、小ダイヤが集め易い位置は写真−N・Oです。

ちなみに、写真−Oの下のフランケンは大抵逃げていきますが、あえて殺さずにおきます。そして写真−Pの様に



写真−P。花の下の段まで登って下りて虹を崩す。

虹を作って上に登ってからおりて虹を崩せば、さっきのフランケンが再生して、死んで緑の位置に飛んでくるパターンがあります。覚えていて損はないでしょう。

決して小ダイヤを揃え易い面ではありませんが、一応この面だけで7色集める事は可能です。

3−2／この面がスタートしても、少しの間動かずに待ちます。（写真−Q）。左右の



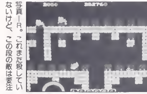
写真−Q。かかってきなさい。

コウモリが一歩近付いたら、向って右の2匹のコウモリを虹崩しで殺します。これは緑の位置に落ちてきます。

それから少し右に移動して寄ってきたコウモリも虹崩しで殺せば、水色の位置に落ちてきます。

この面は左右に動く敵が多いので、小ダイヤは狙い易いハズです。ただし、時間が足りなくなる事が多いので注意。

特に写真−Rのあたりは手



写真−R。これまた殺していないけど、この段の敵は要注意。

間取ることのない様パターン化する事。

3−3／上から火を落とす敵に注意。普段はどうということはありませんが、怒るとやっかい。できるだけその前に殺す事。

ちなみに、ヘタに上達していて、このワールドで死ぬと、かえってやっかい。1・2ワールドの扉に入っていると、くつ・連射を持っていて、速射がない事になるので、連続レインボージャンプがやりにくいのです。あまり死にたく



写真−S。これは失敗。アイテムを取っては稼げません。

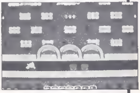
ない面です。

3−4／写真−Sの位置がうまくやればまとめ殺し（6万4千）が取れます。

つまり、例えばその段の敵を殺さず、その上の段に登り、さらに上の段の敵を虹崩し（ヘッドバット）で下から殺し、さらに自分の下に残しておいた敵もまとめて殺す、という事（多少危険）。

最後のボスの補足説明

ボス面に入る前に虹を作っておきます（写真−T）。そしてボスが一番下まできて、作っておいた虹に触れたら虹



写真−T。計画的犯行。

崩してダメージを与えます。後は寄ってくる敵に、虹崩しを数回ぶつければ倒せます。かなり楽なパターンです。

④ ワールド

4−1／確実に狙った色のダイヤを出せる敵が、とにかく少ないワールド。

それに、時間もそんなにある訳ではないから、手当りしだいに狙うのではなく、確実に狙った色が出せる敵に時間をさく事。だから下手にティアラ類やホーリーカップ等を取って、少ないチャンスを台無しにしてしまう事がない様に気を付けて下さい。

この面のスタート直後の敵は、たまに赤ダイヤが取れる場合もありますが、ほとんど無理なので適当に殺して、さっさと上に行って下さい。

写真−Uの左上の敵はうまく狙えば赤ダイヤが取れます。

本命はやはり写真−Vの上の2個のオセロでしょう。狙えば、確実に赤・オレンジが出せます。後はその上に2個のグローブと2個のオセロが



写真-U。こいつは赤にできる。

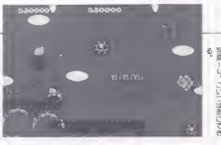


写真-V。殺す位置と落下地点が上下に離れているから注意。

あるから、それもかなり狙えます。

この面で赤・オレンジしか取れなくても、充分に間に合います。他のほとんどのワールドは最初の1・2面でほとんどダイヤが揃えられますが、4ワールドは4面フルに使わないと難しいので、あせらず気長にやって下さい。

4-2/スタート直後の敵は、左のブロックを登って上から虹崩しをやれば、割とまとめ殺しができます。

少し上に登った所にあるピストルが割と狙えますが、本命はこの面の最後(写真-W)。



写真-W。狙える、狙える。

狙った色がほぼ確実に出せる場所ですが、時間が足りなくなる場合が多いので注意。

この面で緑タイヤまでほしい。

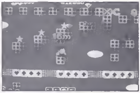


写真-X。レッドスターを取るだけでは1万6千は入りません。

4-3/ゲームスタート直後(写真-X)。で、かなり高い確率で緑・水色・青タイヤが手に入ります。この面もやはり、その他にタイヤが確実に狙える場所は最後でしょう(写真-Y)。

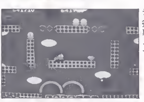
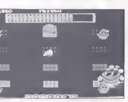


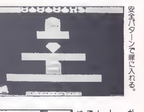
写真-Y。ここにくるまでに揃っていれば、それに越した事はないのだが。

4-4/この面の初めの⅓は、かなり狙える敵が多いのですが、逆に後半はぜんぜん使えないので、この面の前半までにタイヤを揃え終る事。

ちなみに、このワールドはタイムストップを取ると、マジックハンドが見えなくなるバグがあるので注意。



敵が動いたらすぐ登れば一応安全パターンで扉に入れる。



ワールド4のシークレットルーム。

⑤ ワールド

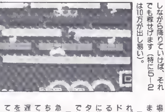
複数の虹崩しでも、まとめ殺しの判定が出せる事は初めにも少し書きましたが、ここで詳しく書きます。

条件は虹崩しをやり続けている事、です。虹崩しをやり続けている間、まとめ殺しの表示は出ず、虹崩し・レインボーアタック・イエロースター・レッドスターで殺した敵の数が累積されていき、虹崩しをやめた時に、それまで殺した数に相当する点数が表示されます。これを使わない限り、まとめ殺し10万点(8匹以上)は出せないでしょう。

ちなみに、これをやるには羽を持っている事がもちろん必要です。

ワールド5は足場が少なく敵が密集しているので、羽がないとやりにくい面ですが、羽があればボーナス面と化します。連続虹崩しで毎面10万が出せます。

又、素直にクリアせず、ゴール近辺から左右に虹崩しをしながら降りていけば、それでも稼げます(特に5-2は10万が出し易い)。



これは10万点が狙えるゾ。



これもいきなり10万点が狙える。

ただし、連続虹崩しは出会い頭に敵にぶつかる危険性もある訳だから、敵のいる場所をよく覚えておく事。

とにかく連続虹崩しは、実際プレーして慣れるしかないので、今回は羽が取れてない場合のアドバイスを少し書きます。

5-1/とにかく速攻で登れば大丈夫。最後の方にレッドスターが並んでいる所があるので、ハリーがかかるまでにそこまで行って、レッドスターを使えば問題なく登れるでしょう。

5-2/この面もとにかく急いで登るしかありません。ちなみに、このワールドに出てくる赤いキューブは動きは遅いけど、確実にプレイヤーを狙ってくるので、バカにしてるとやられるので要注意。

この面のゴール近辺は左に足場があるので、そこを目指して登るようにした方が楽です。

5-3/羽がないと、一番苦戦するのが、この面。しかし安全策に逃げれば点数はあまり入らないけど、確実にクリアできます。

まずエナジーボール3個を殺してから、後は図-Zの様に右側の足場を利用して登っていきます。

もちろん、ときどき邪魔な敵が飛んできますが、ほとんど敵を殺していないのでキャラクターオーバーでスローがかかるので十分見切れます。

5-4/足場はいくらでもあるので、そういった意味では楽。あとは、エナジーボールと3枚1組みで飛んでくる板には要注意。



図-Z

レインボーアイランド

ちなみに、羽を持っていると、この面で70万位差がつきます。

⑥ワールド

この面も敵が手強くて、なかなかダイヤを揃えるのがつらい面ではあります。しかし、この面の扉（フェアリー）に入れないと、これ以後の面が話にならないので、必ず扉を出す事。

ちなみに、このワールドは時間がかなりあります。例えば6—1はいらないダイヤがあっても、間違って取ってしまわない様、消えるまで待ちながらやっても十分時間は足ります。

ロボットの頭はボディアタックの虹崩しではなく、虹を作っておき、ロボットの頭が触れた時にヘッドバックで虹崩しをやるパターンの方が安全です。

一応6—1だけで小ダイヤ7色揃える事は可能です。せめて6—2までに揃えたいものです。6—3以後にまでもつれ込むとやっかいです。敵の攻撃パターンが激しくなってきているので、その中を、いらないダイヤを取らない様にプレイしていくのはかなり無理があるからです。

今までに蓄積してきたダイヤ調節のテクニックをすべて動員して、この面に取り組んで下さい。

とにかく回数をこなして経験値を上げて下さい、としかアドバイスできません。しかし、この面で扉が出せる様になれば、全面クリアはもう目の前です。がんばって下さい。

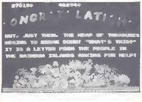
⑦ワールド

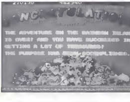
装備を上げてきていればほとんど問題ない面でしょう。

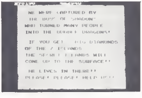
問題はドラゴンとピョンピョン跳ねるナイト。出会い頭にこれにぶつかるのが、この面の死因のトップです。

それさえ気を付ければ、まず死なない面。

7—4はドル袋がかなりあって点が稼げますが、時間があまるので、ゴール近辺から一気にスタート地点まで戻って登り直せば、再生している







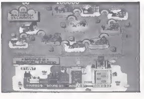
大ダイヤを集めないで7ワールドをクリアすると……。

ドル袋があるので稼げます。

最後のボスは羽を持っていれば、上からの虹崩しで楽勝で倒せるでしょう。

ここまでは大ダイヤ7色集めていれば、さらに島が3つあらわれ、隠し面へ行けます。

⑧ワールド

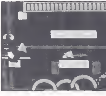


ゲゲッ。大ダイヤがないのに。セレクトのなせる技です。

マジカル・アイランド。BGMが楽しい。装備が上がっていればまったく問題なし。

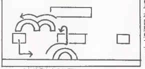
ちなみに連続虹崩しは、フェアリーで殺した敵も数に含まれるから、この面も10万が取り易い面です。

クレリック（分身する敵）は、分身するまで待ってから殺すのが稼ぎのコツ。



動きは速いゾ。

最後のボスは動きが速いので、初めは面喰らうでしょうが、図—aの様にグルグル逃げながらやれば簡単です。



図—a

まわり込むように闘う。

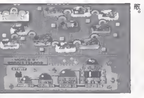
⑨ワールド

ダライアス・アイランド。全部の敵が弾を撃ってくる。装備がないと話にならない。

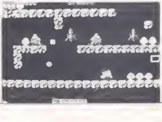
特にやっかいなのはウワガス（6方向に弾を撃つ敵）。とりあえず、上に虹を作っておけば、敵の弾を防ぐバリアになって様子を見る事が出来ますが、そうこうしているうちに、敵が怒って手がつけら



ダライアス・アイランド。強敵。



ボーッとしているとノーコにやられるヨ。



とにかく弾を撃つ敵ばかり。



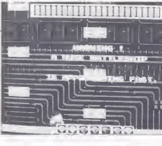
なかなか背景がスゴイ。

れなくなるので、スキを見てさっさと飛び込む事。ウワガスは真横には弾を撃たないので、そこがポイント。

最後のボスのエレクトリックファンは、出現直後はまだ当たり判定がないので注意。

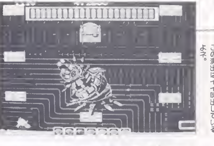
左上か右上に登って、まずできるだけ虹を作っておき、ホーミング弾を撃ってきたら虹を崩し、羽を持ってたら、後は上から虹崩しをやり続ければ倒せます。

羽を持ってない場合は、下に降りて反対側の上のブロッ

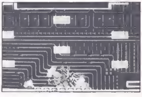


クに登り（ホーミングはふりきれる）同じ事をします。まったく装備がなくても、このパターンを繰り返せば一応倒せます。

この演出はイイ味出しているよネ。



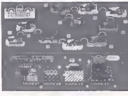
レーザーとホーミング弾を撃ってくるゾ。



この沈んでいくシーンもなかなか。

⑩ワールド

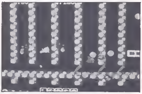
やってきました。いよいよ



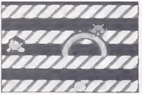
このワールドのBGMを聞いて感動したのは私だけではないハズ。

最終面、バブル・アイランド。

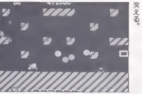
つまり、ラスト3ワールドは、いわばタイトーのヒットパレード的な構成で、VGMも各面用意されていて、フェアリーランドストーリー、ダラ



ボーッとしているとやられるゾ。



インベーダーは虹を登ります。笑える。



動かないとドランクのビンにやられるヨ。

イアス、バブルボブルが好きな人間にはこたえられないでしょう。

このワールドでまずいやなのは、6方向にスカルをまきちらすモンスタ。いる場所をよく覚え、確実に殺す事。これも怒るとやっかいです。

ドランクも6方向にビンを投げ、バブルボブルの時よりパワーアップしていますが、定位置の場合が多いので、これもいる場所を覚えていれば大丈夫でしょう。

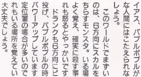
その他、よくあるパターンは、例えばインベーダーは横には攻撃してこないから、インベーダーの横に登った時に上からひでごんすやまいたが降りてきてやられる事。これも気を付けていれば大丈夫でしょう。

ちなみに10―4の前半は連続虹崩しで10万が取れます。捜せば、まとめ殺しができる場所もあるでしょう。

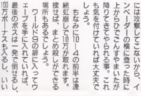
ワールド9の扉に入ってウエーブを手に入れていれば、最後のボスは一発で倒せるし、100万ボーナスも入るし、いい



ウーシ、ウエーブだ。



このセリフはどこかで見た事が。

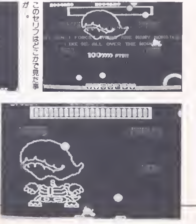


ワールド9のコマンドを入力すると。

事詰くめです。

ウェーブがない時は、まず強大バブルンを倒すと、強大スカルがあらわれるので、それを倒せばクリアです。

敵の動きは遅いけど、とにかく、やたら耐久力があるのがつらい。それでも連射があればなんとかなるでしょう。ちなみに、強大スカルはバブルボブルのスカルと動き方が同じで、横、縦、横、縦、とプレイヤーを追いかけてきます。

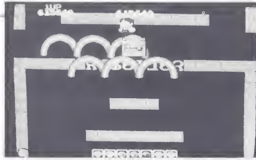


スカル登場。

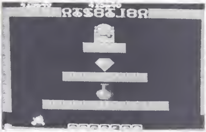


単発だとはっきり言ってつらい。

レインボーアイランド



上に登ると…。



ワールド2のシークレットルーム。連射のつぼだヨ。

究極スコアについて

　ワールド8か9のコマンドを入れれば、シークレットフードが1万点のドル袋になり、点数が簡単に伸びます。しかし逆に、ワールド10の扉に入るまでに1千万－10点以上の点数はいかない事にもなります（ワールド9位でカンストしてしまう）。

　点数稼ぎがうまくなってくれば、1万点コマンドを入力しなくても、ワールド10クリアまでに1千万以上いきます。ワールド10の8ケタコマンドを入力してプレイするのが、理論的には一番高いスコアが出る事になります。

　すでに気付いている人もいると思いますが、ワールド10の扉に入ってロッドを取らないで出るとザップします（10－4の途中に）。そしてこの時、下に表示されていた小ダイヤはなくなるので、もう一度集め直す事ができます。

　つまり、これでもう一度小ダイヤを順に集めて、もう一度扉を出す事ができれば、もう一度ザップする事ができます。

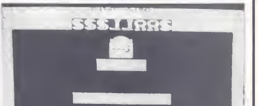
　これがいわゆるザップ稼ぎですが、ザップ直後はハーリーがかかるのが早いので、その状況でダイヤを集めるのはほぼ不可能です。ダイヤを集めるには、一度死ぬしかないみたいです（しかし、コンプリートできれば残機は変わらない）。

　又、ダイヤを集める事ができなくても、すでに扉の中で鏡を取っているので、クリアはできます。

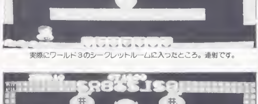
　とにかく、ダイヤは集めなくても、もう一度ボスをウェーブで倒せば100万稼げる訳で



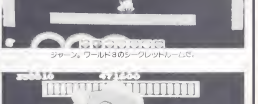
実際にワールド3のシークレットルームに入ったところ。連射です。



ジャーン。ワールド3のシークレットルームだ。



ワールド10のシークレットルーム。これはおいしい。



ワールド10、最後のボスだ。

レインボーアイランド



ワールド10のコマンドを入力したところ。



ロッドを取らないで扉を出ると…。

す。

　これもすでに気付いている人は多いと思いますが、そのワールドの扉に入り、虹づたいで上に登っていくと、次のワールドの扉の中が見れます。

　もちろん大ダイヤ、アイテムは置いてありませんが、とりあえずコマンドは見れます。

　ちなみに、ＭＴＪ氏に聞くところによると、これはバグだそうです。だからワールド10のシークレットルームから上に行くとリセットがかかってしまうとか、ワールド９のシークレットルームからワールド10のシークレットルームに行き、さらに上に行くと降りてこられなくなり、タイムオーバーで死ぬのを待つだけになってしまう、などの不条理が発生します。

　ちなみに、ワールド９のシークレットルームで死ぬと、ウェーブを持ってエレクトリックファンと闘う事になりますが、これもそういった事態が想定されていなかった為、エレクトリックファンにウェーブはききません。

　現在、レインボーアイランドはロムが２種類出荷されていて、後から出荷されたバージョンはワールド10のシークレットルームのリセットのバグが無く、全シークレットルームに入ると５千万のボーナスが入ります。

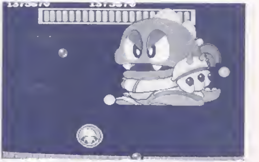
　最後に、編集部への質問で特に多かったハート（全面クリアするとタイトル画面にハートが表示される）ですが、深い意味はないそうです。

　単にクリアが何人出ているか、の目安だそうです。もちろん、ハートを７色集めても何も起きません。ヒマな人はやってみて下さい。

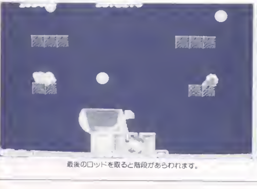
　それと、このゲームは現在〝エキストラバージョン〟が



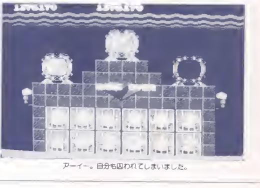
こ、これは…。



最後の１匹が敵の泡にくるまれると…。

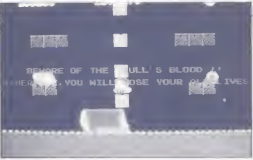


最後のロッドを取ると階段があらわれます。

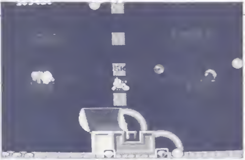


アーイー。自分も囚われてしまいました。

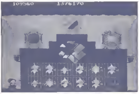
レインボーアイランド



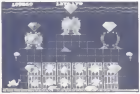
どんなに残機があってもスカルの血でおぼれたらゲームオーバーです。



早く階段を登らないと…。



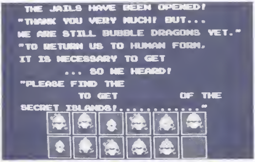
長い長い闘いであった。



遂に全面クリア。

計画されているそうです。もちろん、その内容はまだ極秘ですが、「あー　と驚く内容」だそうです。すでに極めている人も、これは再挑戦するしかないー

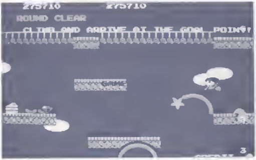
ちなみに1月末位にロム交換でエクストラにチェンジが可能ということです。お店の人に入れてくれるように、お願いしてみよう。



でも鏡を取らないでクリアする人なんていない気もするけど…。



あの一、鏡が足りないんですけど…。





これは珍しい、海外バージョン。バテレンの言葉で書かれています。

レインボーアイランド

© タイトー

独占大公開 ㊙アイテム表

アイテム出現優先度一覧

1、レインボーネックレス
2、レインボースペシャル
3、レインボーペンタグラム
4、ホーリーコメット
5、クロスオブレインボー
6、クロスオブサンダー
7、ドラッグオブレインボー
8、マジカルマント
9、ホーリーカップ
10、ピーコックフェザー
11、カッパーロッド
12、シルバーロッド
13、ゴールドロッド
14、バルーン
15、ブックオブウイング
16、クロック
17、ブルーティアラ
18、グリーンティアラ
19、レッドティアラ
20、鈴
21、スターロッド
22、ランプ（レッド）
23、ランプ（イエロー）
24、ランプ（ブルー）
25、アメジストリング
26、クリスタルリング
27、ルビーリング
28、ワンド
29、〃
30、〃
31、〃
32、〃
33、〃
34、〃
35、ホーリーウォーター
36、〃
37、〃
38、〃
39、〃
40、〃
41、〃

アイテムの出る順番はこうだ!!

(1) 敵を 3 匹殺す毎に、次のアイテムが出現します。

A、くつ
↓
B、つぼ（赤）
↓
C、つぼ（黄）
↓
D、つぼ（赤）
↓
E、星（黄）
↓
F、水晶王
↓
G、星（赤）
↓
H、シークレットアイテム
（→ A へ戻る）

※シークレットアイテムは、ループ2周目以降及び出現条件が、何もととのってない時出ません。（スキップしてくつが出てしまう）

・1度死ぬと、「殺した数」は0にクリアされ、「くつ」からやり直しになります。

・死なないで次のラウンドに移ると、「殺した数」はそのまま、ひきつがれます。

・ラウンドが始まる時に、条件を見て、このラウンドでは、どの「シークレットアイテム」を出そうかと先に決めます条件がととのい、Hまでくると、その「シークレットアイテム」が出現しますが、出すべき条件が何一つなかったら、そのラウンドではHの出現をパスします。

・ラウンド内で死ぬと、カウントをクリアするとともに、シークレットアイテムの出現チェックをその場でやり直します。

・1ラウンド内では死なない限り、1回しかシークレットアイテムは出ません。（ループ2周目はでない。）

表－1

名　称	得点	出現法	効　力
ダイヤ（レッド）	700	殺した敵に順に、A、B、C、と名前をつけた時、AまたはBを虹くずしまたはアイテムで殺すとダイヤ(小)になる。 やられた敵かどこのX座標に落ちたかで、何色のダイヤになるかか決定する。 （次ページのスケール参照。）	一つ一つには特に効力はない。 7つ集めて初めて効力が出る。（以下参照） ① 1UP。ただし、1ワールトに1回のみ。（得点によるエクステントは別） ②各ワールドラストのボスをたおしたあとの宝箱から特殊アイテムか出る。 ★ ・赤から順に7つ集めるとさらに ③各ワールトのボスレーンに銀のとびらが出る。（隠し面へ通し、トップシークレットアイテム、特殊アイテムか得られる。）
ダイヤ（オレンジ）	700		
ダイヤ（イエロー）	700		
ダイヤ（グリーン）	700		
ダイヤ（ブルー）	700		
ダイヤ（インディゴ）	700		
ダイヤ（パープル）	700		
ブルーティアラ	1000	一定匹虹くずしで殺す。（120匹）	旧スターティアラと同効力。（16 sec）
グリーンティアラ	2000	フェアリーで2匹殺す。	虹の山を崩す毎に16方向に赤い星か散る。（不定）

ーン	ブルー	インディゴ	パープル

かるゾ。左から順にそろえればシークレットルームだ!! (18インチ用。多少ズレます。)　　資料提供・タイトー中央研究所

表―3

名称	得点	出現法	効力
巻き物	0	7WORLDクリア時、大ダイヤを7つそろえてないと、ラストデモ中で出る。	村人からの手紙である。新たな目的がこれによりプレーヤーに生ずる。
マジックワンド(レッド)	500	レッドの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのチェリーに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(オレンジ)	500	オレンジの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのトマトに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(イエロー)	500	イエローの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのリンゴに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(グリーン)	500	グリーンの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つの板チョコに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(ブルー)	500	ブルーの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのエクレアに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(インディゴ)	500	インディゴの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのマスカットチョコケーキに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(パープル)	500	パープルの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのパインに。(10回分でSTOP)
くつ	100	敵を殺して一定回目に出現。(エネミーアイテム)	早く歩ける。
クリスタルリング(水色)	1000	3つのつぼ(赤)を取る。	HURRYか死ぬかラウンドクリアまで 1bit 歩くと10点
アメジストリング(紫)	1000	3つのつぼ(黄)を取る。	〃 1ジャンプ毎に1000点
ルビーリング(赤)	1000	3つのくつを取る。	〃 虹を出す毎に1000点
ランプ(イエロー)	2000	イエロースターを10個取る。	〃 隠しのフードが$袋に。
ランプ(ブルー)	2000	ホーリーカップを5回取る。	〃 隠しのフードが各種クラウンに。(乱数決定)
ランプ(レッド)	2000	ランダム	10万の$が天から5つふる。
クロスオブレインボー	3000	ランプを3つ取る。(どれでも可)	4連射、クリア迄。
クロスオブサンダー	3000	リングを2つ取る。(どれでも可)	大きな雷が落ち、その画面の敵が全滅。

表―2

名称	得点	出現法	効力
レッドティアラ	3000	一定匹、虹の先の星を当てて殺す。(30匹)	自分中心にジャンプボタンを押す毎に16方向へ星が散る。(16回分)
カッパーロッド	2000	カッパークラウン(I)を6取る。	面クリ後妖精がHINT(A)を教えてくれる。
シルバーロッド	2000	シルバークラウン(I)を8取る。	面クリ後妖精がHINT(B)を教えてくれる。
ゴールドロッド	2000	ゴールドクラウン(I)を10取る。	面クリ後妖精がHINT(C)を教えてくれる。
バルーン(レッド)	1000	金、銀、銅のうち、どれでもいいから、2つロッドを取る。	風船で空を飛べる(ゴール迄。)
ドラッグオブレインボー	3000	トータルラウンド数が25で割り切れる時	虹の玉が4つ体のまわりを浮遊、敵をやっつける。(ラウンドクリアか死ぬ迄)
水晶玉	5000	敵を殺して一定回目に出るエネミーアイテム。	殺した時に敵の正体がわかる。
鈴	2000	トータルラウンド数が20で割り切れる時。	アイテムの隠れてるブロックの上を歩くと鈴の音がする。
クロック	3000	ティアラ類を3個取る。	敵の動きを8sec STOPする。
マジカルマント	1000	10回死ぬ。	ラウンド中プレーヤーが透明になり、体当りで敵を殺す。
スターロッド	4000	マジカルマントを2個取る。	死ぬか面クリまでレインボーサーチで隠しフードが赤い星に。
イエロースター	100	敵を殺して一定回目に出現(エネミーアイテム)	上8方向に星を散らす。
レッドスター	200	〃 (〃)	全16方向に星を散らす。
レインボーネックレス	5000	トータルラウンド77の時。	小ダイヤが赤から順にコンプリートしたことになる。
魔法のつぼ(赤)	100	敵を殺して一定回目に出現(エネミーアイテム)	虹の山が増す。(3つまで) …飛距離UP
魔法のつぼ(黄)	100	〃 (〃)	虹のスピードが増す(1レベルのみ) …連射OK
ブックオブウイング	4000	くつを8個取る。	プレーヤーに羽がはえる。(そのラウンドのみ。クリアか死ぬ迄)

レッド	オレンジ	イエロー	グリ

※このスケールをゲーム画面にあててみよう。小ダイヤの落下地点と色の関係が一発でわ

表-5

名称		得点	出現法	効力
	ビッグダイヤ(ブルー)	100000	ワールト5で七色の小ダイヤを集めて、そのワールトをクリアすると。	七つの大ダイヤをそろえると第8、9、10の島が出現する
	ビッグダイヤ(インディゴ)	100000	ワールド6で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると	〃
	ビッグダイヤ(パープル)	100000	ワールト7で七色の小ダイヤを集めて、そのワールトをクリアすると	〃
	ビッグミラー(銅)	100000	ワールト8で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	3つの大鏡をそろえると、ラストで村人達を人間の姿にもどせ、ハッピーエンド。
	ビッグミラー(銀)	100000	ワールト9で七色の小ダイアを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
	ビッグミラー(金)	100000	ワールト10で七色の小ダイアを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
	黄金のくつ(大)	100000	ワールト1の隠しとびらに入る。(とびらは小ダイヤを赤から順に7つとると出る)	GAME OVERまでくつの効力か続く
	赤いつぼ(大)	100000	ワールド2の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで赤いつぼの効力か続く
	黄色いつぼ(大)	100000	ワールド3の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで黄色いつぼの効力が続く
	ブックオブウィング(大)	100000	ワールド4の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまでブックオブウィング(小)の効力か続く(羽がはえる)
	金の扉(大)	100000	ワールド5の隠しとびらに入る。(〃)	WORLD 7(8)へワープする。(とばし面はコンプリートしたことになる。)
	くじゃくの羽(大)	100000	ワールド6の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで妖精がつく。
	ブックオブコンティニュー(大)	100000	ワールド7の隠しとびらに入る。(〃)	8~10 WORLDでもCONTINUEかきく
	大金貨	100000	ワールド8の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで隠しフードや宝箱の小フードが$に。
	ウェーブ	100000	ワールト9の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで左右に虹の光線か(ボタン(虹)を押せば)出る。
	銀の扉	100000	7つの小ダイヤを赤から順にとるとボスの面てでる	隠し部屋へワープする。
	ダイヤモンドロッド	100000	10WORLDをクリアする。	とらわれの村人のいるロウヤへの道をさししめし、ロウの鍵をとく。

表-4

名称		得点	出現法	効力
	レインボーペンタグラム	0	コンプリート30回出す毎に	1UP
	ホーリーコメット	10000	クロスオブサンダーを2回出す。	グリーンティアラ ドラッグオブレインボー クロック レインボーネックレス レインボーペンタグラム クロスオブレインボー クロスオブサンダー ランプ(レッド)の中からどれか。
	ピーコックフェザー	400	ハリーに6回なる。	妖精がプレーヤーのまわりを一定秒飛び、触れた敵を小ダイヤに。(死ぬかクリア迄)
	ホーリーカップ	500	つぼを15コとる。	敵を一掃
	ホーリーウォーター(レッド)	300	マジックワンド(レッド)を2個とる。	宝箱から大小の赤かぶが出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(オレンジ)	300	マジックワンド(オレンジ)を2個とる。	宝箱から大小のももが出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(イエロー)	300	マジックワント(イエロー)を2個とる。	宝箱から大小のバナナが出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(グリーン)	300	マジックワンド(グリーン)を2個とる。	宝箱から大小のマスカットか出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(ブルー)	300	マジックワント(ブルー)を2個とる。	宝箱から大小のマスカットショートが出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(インディゴ)	300	マジックワント(インディコ)を2個とる。	宝箱から大小のドル袋が出る。(小ダイヤそろった時は別)
	ホーリーウォーター(パープル)	300	マジックワンド(パープル)を2個とる。	宝箱から大小のふどうが出る。(小ダイヤそろった時は別)
	レインボースペシャル	100000	電源投入より33ゲーム目。	くつ、つぼ、はね、妖精かGAME OVERまで死んでもつく。
	ビッグダイヤ(レッド)	100000	ワールト1で七色の小ダイヤを集めて、そのワールトをクリアすると。	七つの大ダイヤをそろえると第8、9、10の島が出現する。
	ビッグダイヤ(オレンジ)	100000	ワールド2で七色の小ダイヤを集めて、そのワールトをクリアすると。	〃
	ビッグダイヤ(イエロー)	100000	ワールド3で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
	ビッグダイヤ(グリーン)	100000	ワールド4で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃

昭和63年3月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第3号通巻18号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST



ニューゲームだ!!
◆ニンジャ・ウォーリアース◆ソニックブーム
◆ラビリンスランナー◆レインボーアイランド

大特集 堂々28ページ
開発陣が乱入してきた
新作ヘリ空中会戦

素早く攻撃せよ
A-JAX

Mr. HELIの大冒険

究極技を身につけろ
究極タイガー

戦リツのリアル感覚
サンダーブレード

ごうごう攻略!!

龍拳王を倒せ!!
虎への道

忍

個性のかたまり
ぶたさん

悪戦苦闘
熱血高校ドッジボール部

極限に挑戦
ゲバラ

全面手書きマップだ
レインボーアイランド

コマンド公開
アフターバーナーII レインボーアイランド

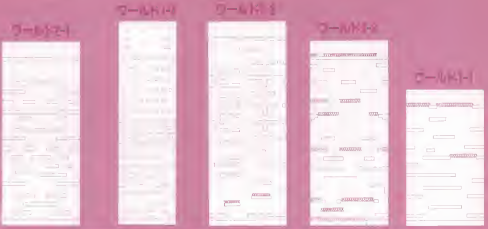
超マニア向け講座
グラディウス

ゲーメストアイランド／君こそゲーメスト
めざせハイスコア／ヒットゲームベスト10



1988 3

定価480円



レインボーアイランド



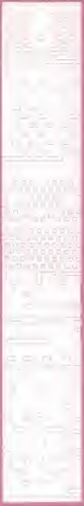




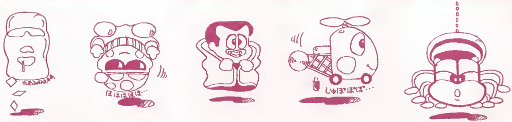
ワールド4-2













ワールド5-1　ワールド5-3　ワールド5-2　ワールド3-1　ワールド4-4





開発者MTJ氏が大胆アドバイス


うーむ、ミスマッチ。


今回はホーリーが出易いのがウレシイ。



君たちに、うれしいニュースをお伝えしよう。というのは、ご存知レインボーアイランドの開発を担当したゲームデザイナーMTJ氏が、自らペンをとって、ゲーメスト読者の皆さんに、シークレットな情報を提供しようというのです。
以下、原文のまま掲載しますので、よーく読んで、エクストラバージョンに挑戦しよう。（GOD）

エクストラバージョン アイランド"


ゲゲ！ でも弾を撃たない敵ばかりだから楽だヨ。

©タイトー

エクストラバージョンの文字に注目。



アドバイス：MTJ氏

ストーリー

意外にも、あっけない最期をとげた、〃すーはーすかる〃……。たが、彼の魂は不滅だった。怒りに燃えた〃すかる〃は精鋭を再配備し、新たなる謎と共に、ハヒー達に一通の挑戦状を送りとどけた。因縁の対決に終止符を打つのは「君」しかいない！
さあ、立ち上がれ!!

内容は？ 楽しみいっぱい！

エクストラは、1面からいきなり「タライアス面（！）」たったりします。（といっても、そこは1面。ちゃんと簡単になってるんですヨ！ うれしーですネ。）
昔の9面なんて、難しくて自分てはとてもいけなかった！ なんて人も、軽快なCOSMIC AIR WAYのVGMにのって遊へちゃう、そんな配慮かなされています。
背景は昔の1面（今回は夜）そこにダライアスの敵か、新たな攻撃法て迫りくる…。
こんなパックとキャラクターの「ミスマッチ感覚」てゲームは進展していきます。もちろん、親玉の攻撃もかなり変わってたりします。（なかには、けっこう笑えるのもいるんですヨ！）
前作をきわめた人には是非プレーして欲しいな！

新ボーナスシステム

では、まずハブル・シリーズのファン、マニアの方の為に、ちょっと今回の追加ボーナスシステムについて説明させていただきます。
①隠し扉内の「強化アイテム」を取らすに出ると1部屋につき、100万点！
②全隠し扉内で「強化アイテム」を取らないと・さらに5000万点…！（自動的に1億のケタまで発生する。）
③隠しコマント・強化アイテム無しで全面クリア、今迄のボーナスに加えて、300万点！
④隠し部屋全通過ボーナスコンティニュー無しで1000万点！
コンティニュー有りだと500万点！
以上の様に、プレーヤーの腕によって、より高い得点が狙えるシステムとなっています。（究極の1億ハイスコアは誰か出すのでしょうか？）


これははっきり言って強い。


敵が多い。逃げるゾォ


モアイは左右に動くゾ！

残された最後の戦い!! レインボー

構成：GOD鈴木

強化装備の謎

扉の出し方については、同じ方法でOKです。(賢明なるハブルファンの君達なら、もう知ってるよね。わからない人は、ハックナンバーをみてネ。)

でも、何回かやり込んでわかる事なんだけど、少しずつ効力か違ってたり、見たこともないアイテムかあったりするんだ。しかも、毎回、各面の強化装備か違ってたりする！

実をいうと、ここがミソで、今回は好きな強化装備を、好きな順に狙って出せるんだ。(1〜7ワールド) つまり、より戦略的になったって訳ですね。

じゃあ、どうやりゃいいかって？ 実をいうと、今回のHINTは6種類あって、カンシンの重大なHINTは4〜6ワールドの隠しコマンドを入力する事て明らかにされるんだ。(もちろん、前作同様、金銀銅のロッドを取ってもわかるよ。)

ちょっとしたナゾ解きクイズみたいなものも入ってるから、メモを用意して、友達と頭をちょい、ひねるのも楽しいと思うナ。(あと、今回のヒントはローマ字で書かれてマス。)

新隠しコマンドを発見せよ！

隠しコマンドやその内容はカラッと変わってます。

今回は、8文字のうち、頭の1文字と、あとのどれか1文字か見えてて、あとの6文字は「ふせ字」になってます。

これは、どーゆー事かって一と、やっぱり、謎はHINTにあり！って事。

あと、かくされたコマンドをちらっと見せてくれる強化アイテムもあるから、こいつを狙って出せば、新隠しコマンドの解読も早いと思います。かんばって下さい！

君たちへの挑戦状

エクストラバージョンという事て、後半はさすがにつらい(!)ってことも、あるてしょうが、前作をきわめた人への挑戦状という事で作ったつもりてす。

さらに、このエクストラも"簡単だ"なとという超人的マニアの方は、強化アイテムを取らすにチャレンジするマニアコースをお選び下さい。(1億点は本当に出るのかなァ？)

エンディングには、この物語のその後といったエピソードが用意されてます。この㊙のメッセージを何人の人か見る事か出きるか、今から楽しみにしています。

——以上かMTJ氏か寄せて下さった文章ですが、ノーマルのレインボーアイランドについて、少し補足説明をしたいと思います。

ザップ稼きてすが、まさかこれで1億までできる訳でもないだろう、と思ってましたが、実際に1億までたたき出した驚異的なプレイヤーが出現してしまい、事実上の永パではないのか、という声も出てきています。もちろんある程度の技術は必要たし、誰でもできる、というものでもないのですが…。

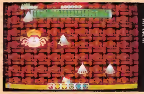
なお、ニューバージョン・ロムの扉に全部入ると5千万ボーナス、というのは正確には「10回扉に入ると」たそうです。つまり、途中扉に入らない面があっても、ザップを何回かすれば…。

ノーマルバージョンについては以上てす。それではエキストラバージョンで会いましょう。

P・S もちろんエキストラはザップ稼ぎはできないよ。粉骨砕身健闘を祈る。



ウガー！ やめて下さ〜い!!



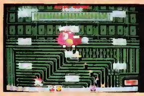
クモの巣も触れたらミスだヨ



かなりパワーアップしてるゾ。



絶対、受けを狙っている、これは。



弾の切れ目を見切れば楽勝。



カワイイけど、直後の惨劇を想像すると…。凶悪の一言。



シークレットルームです。



ノーボーナスです。

This page intentionally left blank.

昭和63年4月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第4号通巻19号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト



やっちゃえ!! 攻略だ〜

後半ステージに突入!!
Mr. HELIの大冒険

挑戦! 受けて立て
レインボーアイランド
エクストラバージョン

あぶなーい!?
チェルノブ

コミカル・シューティングだ!
Dr. トッペル探険隊

耐えられるか!?
シルクワーム

超マニア向け講座
グラディウス

ニューゲームだ
◆ビジランテ
◆バトルマニア
◆コンチネンタルサーカス
◆アサルト
◆列島縦断熱局雀士
◆スーパーリアル麻雀PII

初公開!! 楽譜大紹介
★ダライアス・ボスのテーマ
★ニンジャ・ウォーリアーズ
★SUPER魂斗羅

火花を散らせ!! 丸ごと攻略
SUPER魂斗羅
ニンジャ・ウォーリアーズ

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
ゲーパロコミック熱烈登場

1988 4

定価480円

MTJ氏の挑戦!!

レインボーアイランド エクストラバージョン

GOD鈴木

前作をきわめた人も安心してはいけない。君の仕事はまだ終わってはいない。開発者MTJ氏が君たちに挑戦状を突きつけてきた。受けて立つしかない!!

これはMTJ氏からのプレイヤーへの挑戦だ!?

この記事が誌上に掲載されている頃には、エクストラバージョンはすでに発売され、読者の方もプレイされていると思いますが、いかがでしたか?

実際にプレイして感じる事は、旧レインボーアイランドの欠点を補い、より完成されたゲームを目指している、という、ゲームデザイナーMTJ氏の思想でしょう。

いわば、エクストラバージョンとは、MTJ氏から突きつけられたプレイヤーへの挑戦とも言えるかもしれません。

旧とエクストラの違いは?

なんと言っても後半の難易度でしょう。

つまり、旧レインボーアイランドは、シークレットルームに入れず、装備が集められないと、全面クリアが難しいのに対し、シークレットルームに確実に入れる様になって装備が集められると、必要以上にゲームが簡単になってしまう、という事。

その為、エクストラバージョンのシークレットルームのアイテムは、まず羽がありません。

又、くじゃくの羽も、一応ありますが、なんと5秒間しか各面で妖精はついていてくれません。

ただし、今回はちょっと変った性質をくじゃくの羽は持っていて、その面で最初にジャンプボタンを押してからの5秒間が妖精がついている時間です。ひょっとしたら利用できる性質かもしれませんね。

もちろん、前半はそれなりに易しくなっています。ワールド1のボスがエレクトリックファンなので、いきなりビビる人もいるかもしれませんが、ちゃんと易しくなっているから心配は無用です。

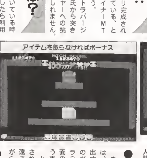
一応参考までに各ワールドのボスのアドバイスを少し書いておきます。

●ワールド1

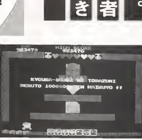
先にも書いた様に簡単。問題はないでしょう。

●ワールド2

フェアリーランド面の悪魔。動きが意外と速いから気を付けて下さい。



アイテムを取らなければボーナス



御存知シークレットルーム

●ワールド3

ここまで来る人だったら、なんとかなるでしょう。

●ワールド4

左右に動くモアイですが、切り返しさえ気を付ければ難しくないでしょう。それにモアイの出す板は、今回は虹で壊せるのが親切です。

●ワールド5

クモよりも、一緒に降ってくるクモの巣の方がやっかいです。でも、ここまで来れる人間なら大丈夫でしょう。

●ワールド6

まず最初にひっかかるボスは、多分これ。ドラキュラの出すコウモリの間合いが短いのが、まずきつい。ドラキュラ自身の動きも速いので、画面の端に追い込まれ易いという事も忘れないで下さい。

とにかくドラキュラに接近されると、まず負けるので、遠まきにして下、上と逃げながら攻撃して下さい。

●ワールド7

ピエロの出す小ピエロが8匹もいる、というのがまず詰んでいる。体力もフルゲージあるから、フル装備でないと、下で戦うのはかなりつらい。まぎれもなく最難ボスキャラのうちの1つでしょう。攻略法は…。

●ワールド8

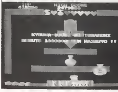
これ以降の面は私自身、まだあまりプレイした事がないので、また何とも言えません。

みなさん、自分達の手で攻略してみて下さい。

ボーナスについて

先月号(90ページ)でも新ボーナスシステムについて紹介しましたが、今月も少し補足説明しておきます。

シークレットルームにもドル袋は降ってくるのです。笑える。

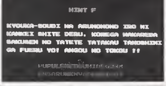


ゲームデザイナー

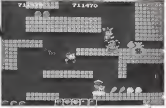


はっきり言ってここら辺は鬼。

下の暗号の意味はわかるかな?



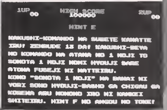
ドル袋の降ってくるタイミングは乱数みたいですね



オオ! あれは?



——だそうです。



図—2

ラストダイヤカラー	アイテム	効果
赤	ブック・オブ・コンティニュー	ワールド7以降がコンティニュー可になる
橙	ドル袋	各面で10万のドル袋が1個降ってくる
黄	カギ	コマンドが一瞬見える
緑	くじゃくの羽	5秒間妖精がつく
青	黄色いつぼ	速射
藍	赤いつぼ	連射
紫	くつ	移動スピードUP

図—1

SCORE 下3ケタ	FOOD	SCORE
000	フライドポテト	3,000pts.
110	31—アイス	
220	プリン	
330	ハンバーガー	
440	ショートケーキ	
550	チョコケーキ	
660	ビール	
770	フランクフルト	
880	ソフトクリーム	
990	サイダーアイス	

ゴールインの時に下3ケタの数字を合わせておくと、宝箱から出るフードの点数か高くなります。(図—1)

又、1/10の確率で宝箱から7色のハートが出る事があるそうです(1個1万点)。もちろん、これはまったくの乱数だそうです。

ちなみに、アイテムの法則は旧バージョンとほぼ同じだそうですが、多少違うのはホーリーウォーターが出易くなって、やっと日の目を見たという事でしょう。

つまり、旧レインボーアイランドでは、アイテムの条件が何も該当してなければ、何も出ませんが、エクストラバージョンでは何のアイテムの条件も該当していない時にホーリーウォーターが出る事になっているそうです。

シークレットルームの謎

各ワールドのシークレットルームに書かれているコマンドはもちろん決まっていますが、そこにおいてあるアイテムは一定ではありません。

実は、そのワールドのホスにたどり着いた時に、一番最後に取った小ダイヤの色で、そのワールトのシークレットルームの中のアイテムが決まるのです。

ラストダイヤのカラー対応装備については図—2を参照して下さい。

コマンドについても、現在公表できる範囲たけでも書いておきますから参考にして下さい。(図—3)

以上か誌上て公表できる資料・アドバイスです。後は皆さんの手て、このゲームの謎を解いて下さい。

図—3

ワールド1	$???????	くつ
〃 2	ф????8??	赤いつぼ
〃 3	8?$?????	黄色いつぼ
〃 4	8???R???	HINT D(ハイスコアのヒント)
〃 5	J?$J?$ф?	HINT E(ふせ字の謎)
〃 6	$8фJ$8RR	HINT F(謎の暗号クイズ)
〃 7	J???????	ブック・オブ・コンティニュー
〃 8	J??8?R??	大金貨
〃 9	R????8R?	ブック・オブ・コンティニュー+大金貨
〃 10	8???????	1億カウンターストップ
HINT A	8ф8ф8фR$	
〃 B	JфJ$J8J$	
〃 C	$ф8JRф$R	



点数下3ケタに注目。

昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第5号通巻20号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

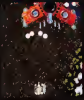
月刊

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

あったぞ超目玉!!
AOUショー大特集

断然人気No.1
グラディウスII



Cナムコ

ヒット間違いなし
アサルト

◆ファイティングゴルフ
◆ドラゴンニンジャ
◆悪魔城ドラキュラ

よし! これだ
究極の攻略

1000万点への道 図解入りだぜ
究極タイガー

ヌンチャクが全て
ビジランテ

謎の軍団を撃破せよ
チェルノブ

[illegible] 1周完全攻略
スーパー魂斗羅

ニンジャウォーリアーズ

パターンにハメろ!
パドルマニア

超マニア向け講座
グラディウス

C-コナミ

特別企画
ゲームが10倍うまくなる法
漫画付きだから字の読めない君でも分かる
講師:石井ぜんじ

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
好調! ゲーパロコミック

1988 5

定価480円

